

EVALUACIÓN BLOQUE DE KAREL

Docente: L.I. Verónica Gutiérrez Nafarrate

Materia: Aplicar funciones del Sistema Operativo Grupo: 357

Elabora un manual de usuario tamaño media carta tipo folleto que incluya una descripción de lo siguiente:

1. PORTADA(Nombre del Colegio, Nombre de la materia, Título: Manual de usuario. Programa Kare, Nombre de los integrantes (binas), Grupo y Nombre de la maestra. Busca una imagen y colócala en esta parte.
2. INDICE (Con tres secciones: REALIMENTACIÓN , PRACTICA INTEGRADORA Y PROYECTO).

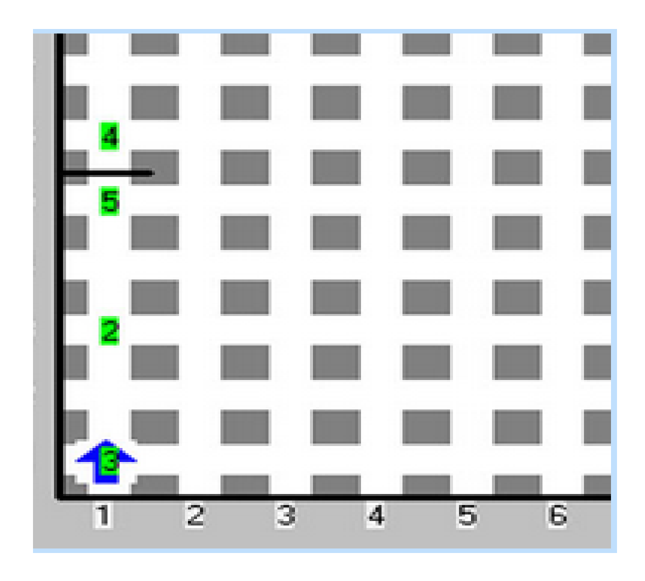
SECCION REALIMENTACIÓN.

Instrucciones: Resuelve los siguientes problemas en Karel y después cópialos en tu Manual. Recorta la imagen del mundo y pegala y escribe como lo resolviste.

PROBLEMA 1 RECOGER ZUMBADORES

Karel deberá recoger todos los beepers que hay en el camino frente a él, hasta que encuentre una pared.

Al final que los recoga, deberá colocar todos en la posición 1,1; no importa la orientación final de Karel.



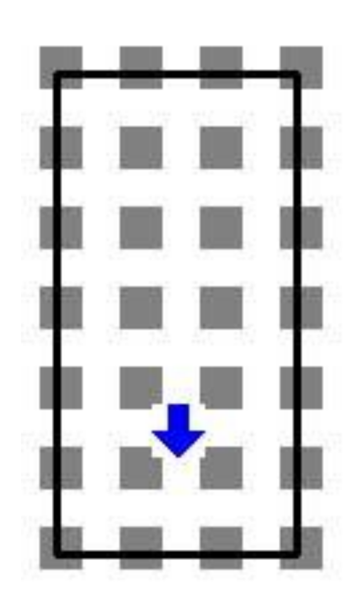
PROBLEMA 2 REPARTIR ZUMBADORES

A la orilla de la pared

Karel se encuentra dentro de un cuadrilátero de tamaño desconocido y trae infinito número de beepers en su mochila. Deberá de colocar en las orillas del cuadrilátero, pegado a las paredes, montones de un solo beeper. En las cuatro paredes.

CONSIDERACIONES:

- Karel inicia en una posición y orientación desconocida
- El número de beepers que Karel trae en la mochila es infinito
- Karel deberá colocar montones de un solo beeper en cada calle/avenida pegados a las paredes
- No importa la posición ni orientación final de Karel



PROBLEMA 3 UTILIZA LA INSTRUCCIÓN DEFINE

Asume que Karel está en la esquina de la 8ª Avenida y la 8ª Calle, con el escenario que se ve en la siguiente imagen. Escribe un programa que haga a Karel recoger todos los zumbadores y acabe en la 1ª esquina orientado al Sur.

SECCION PRACTICA INTEGRADORA

Instrucciones: Resuelve el siguiente problema en Karel y después cópialo en tu Manual. Recorta la imagen del mundo y pégala y escribe como lo resolviste.

PROBLEMA 4

Karel deberá acarrear todos los beepers que tiene enfrente, atrás, a la izquierda y a la derecha de él. Una vez recogidos, deberá dejarlos en la posición donde se encontraba. Es posible que en algún o más de los cuatro lugares, no haya beepers.

CONSIDERACIONES:

- Karel inicia en el centro de la cruz
- Los montones de los beepers podrán de ser de uno o más
- Karel deberá dejar todos los zumbadores en el centro
- Podrá haber montones de zumbadores en otros lugares
- No importa la posición ni orientación final de Karel.
- Para sintetizar los pasos : debes utilizar funciones define para los procedimientos repetitivos: moverse, recoger zumbadores y dar media vuelta y vaciar la mochila.
- Deberás cambiar la imagen de Karel por una que sea de tu agrado.

ASI INICIA



ASI TERMINA



PROYECTO

Instrucciones: Resuelve los siguientes problemas en Karel y después cópialos en tu Manual. Recorta la imagen del mundo y pégala y escribe como lo resolviste.

Problema 5: Programa laberinto

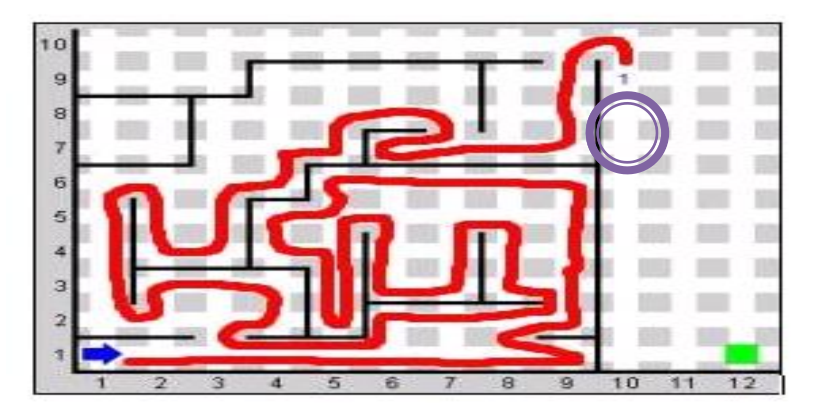
Escribe un programa que ayude a Karel a escapar de un laberinto **que tu mismo diseñes**.

En la siguiente imagen hay un ejemplo de un laberinto. Pero recuerda que debes diseñar tu propio laberinto y la solución para que karel salga de él solo debes tomar en cuenta que la salida del laberinto está marcada ubicando un zumbador en la primera esquina que está fuera del laberinto, al lado del muro de la derecha.

Consideraciones:

Utiliza todas las sentencias.

- (While,if,iterate,define nueva instrucción)



Problema 6: Programa libre.

Utilizando tu creatividad inventa un problema que karel debe resolver.

Redactalo, crea el mundo y resuélvelo.

Consideraciones:

- La imagen de Karel debe ser cambiada por la que tu quieras.
- Debes utilizar zumbadores
- Debes utilizar paredes

Utiliza todas las sentencias.

- (While,if,iterate,define nueva instrucción)

Recorta y pega en tu cuaderno el siguiente cuadro después que te haya revisado tu maestra.

LISTA DE COTEJO PARA REVISAR PROYECTO

INSTRUCCIONES: Marca con una "X", el cumplimiento o no que a tu juicio merezca tu compañero en los siguientes reactivos. Es conveniente realizar las observaciones pertinentes.

Reactivo	**Si** **1**	**No** **0**	**Observaciones**
Para el programa del laberitno:			
1.- Diseño el mundo de Karel en forma de laberitno			
2.- Cambió la imagen de Karel por un pacman			
3.- Creó una nueva instrucción en su código			
4.- Utilizó la sentencia **while**			
5.- Utilizó la sentencia **if**			
6.- Utilizó el comando **iterate**			
7.- El recorrido descrito es lo más eficiente posible.			
8. En la salida del laberinto se encuentra un zumbador al lado del muro de la derecha.			
Para el programa LIBRE			
9. Redacto un problema para resolver			
10. Creo el mundo			
11. En la solución del problema utilizó por lo menos 2 sentencias.			
13.-Utilizó zumbadores			
13.-Utilizó paredes			
14. Cambió la imagen de Karel			

Total de aciertos __________ **Fecha** ___________________

FIRMAN DE COMÚN ACUERDO

________________________________ ________________________________

Participante **Docente Evaluador**